



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1.Kedudukan dan Koordinasi**

Penulis melakukan proses kerja magang sebagai *video editor* dalam *Kompas Gramedia University*, yang merupakan sebuah *project* yang sedang dalam proses pengembangan oleh *Corporate Human Resource* Kompas Gramedia.

##### **3.1.1. Kedudukan**

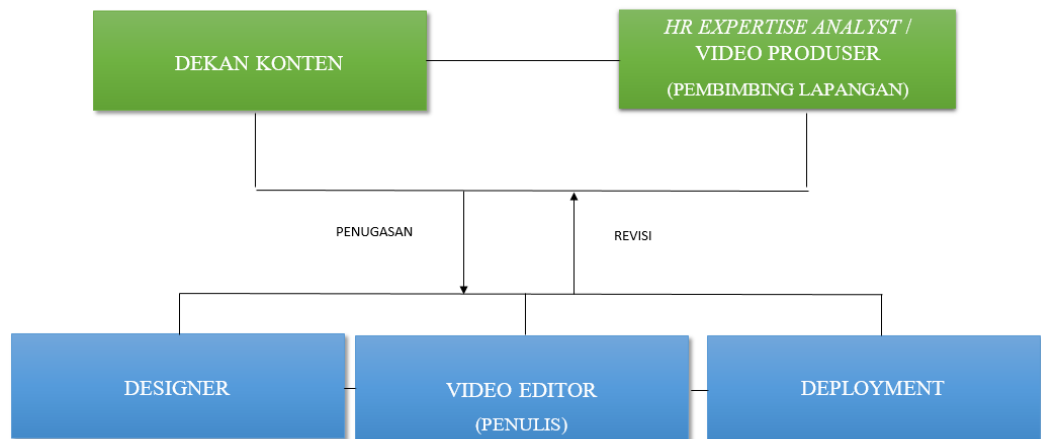
Selama menjalankan proses kerja magang di Kompas Gramedia, penulis bekerja di dalam bagian *Corporate Human Resource*. Lebih tepatnya penulis bekerja sebagai *video editor* di dalam *Kompas Gramedia University / Kognisi*. Dalam pelaksanaan tugasnya, Posisi penulis saat bekerja merupakan salah satu bagian dari *HR Expertise Division* yang bertugas menyusun dan membentuk materi serta pola pembelajaran untuk dapat mengembangkan kemampuan seluruh Karyawan yang bekerja di Kompas Gramedia.

##### **3.1.2. Koordinasi**

Selama bekerja di *Corporate Human Resource* terkhusus di dalam *Kompas Gramedia University*. Penulis bekerja dibawah bimbingan *HR Expertise Analyst / Video Produser* serta dekan konten *Digital Transformation*, kedua orang ini bertugas menyediakan materi dan video yang akan diproses *edit* oleh penulis. Sementara itu, dalam melakukan produksi penulis juga melakukan koordinasi dengan tim *designer* serta *deployment*.

Dalam tahap pengerjaannya, penulis terlebih dahulu melakukan koordinasi dan konsultasi dengan *HR Expertise Analyst / Video Produser* yang juga menjadi pembimbing lapangan penulis selama melakukan proses kerja magang. Namun secara rutin, penulis serta tim *Kompas Gramedia University* melakukan koordinasi secara menyeluruh dalam *weekly meeting* sehingga kami dapat memberitahukan *update* pekerjaan yang telah kami lakukan selama satu minggu. Secara sederhana proses koordinasi yang kami lakukan dalam proses

bekerja di Kompas Gramedia University (KGU Project / Kognisi) ini apabila digambar dalam bentuk bagan akan seperti berikut:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Sumber: Dokumen Pribadi

Jika dilihat pada bagan terlampir, dapat dilihat bagaimana kedudukan yang dimiliki oleh penulis sebagai tim produksi serta tim-tim lain seperti *designer* serta *deployment* memiliki kedudukan atau posisi yang sama. Hal ini dikarenakan ketiga divisi ini selalu berkoordinasi bersama dalam proses kerja. Jika dilihat *jobdesc* setiap tim yang ada, tim *deployment* bertugas melakukan proses *development* materi dan teknis dari setiap seminar yang diadakan. Tim *deployment* melakukan kerjasama dengan tim produksi karena pada saat seminar berlangsung tim produksi akan ikut dalam kegiatan tersebut untuk melakukan peliputan ataupun dokumentasi seminar yang berlangsung.

Selain tim *deployment*, tim *designer* juga memiliki kedudukan yang sangat berkaitan dengan tim produksi terutama mengenai konten visual yang bersifat statis (tidak bergerak). Tim *designer* serta tim produksi senantiasa berkoordinasi untuk menghasilkan konten yang layak untuk disaksikan. Biasanya tim *designer* membantu tim produksi dalam membuat *thumbnail* dari setiap konten yang ada, maupun membuat *asset visual motion graphic* yang diperlukan oleh penulis untuk membuat sebuah video.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Secara Spesifik tugas yang dilakukan oleh penulis selama proses kerja magang di *Corporate Human Resource* Kompas Gramedia adalah sebagai berikut (Tabel 3.1):

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	27 Januari – 31 Januari 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>How to Learn Better &amp; Faster in Digital Era</i></li> <li>2. <i>Employee Journalism (My KG)</i></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Edit Summary Video (Kognisi)</i></li> <li>• <i>Edit Motion Graphic Competition Promotion</i></li> </ul>
2	03 Februari – 7 Februari 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Customer Trend in Digital Era</i></li> <li>2. <i>Performance Contract 2020 KG Logistic</i></li> <li>3. <i>Work Hard Play Hard (Work With KG Instagram Account)</i></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Edit Summary Video (Kognisi)</i></li> <li>• <i>Edit Social Media Content</i></li> </ul>
3	10 Februari – 14 Februari 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Co-creation Partnership (Mbloc Space)</i></li> <li>2. Mengelola Identitas Personal dan Profesional di Media Sosial</li> <li>3. <i>Podcast Sebagai Sarana Membangun Brand Loyalty</i></li> <li>4. <i>Your Learning Journey Prologue</i></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Edit Summary Video (Kognisi)</i></li> <li>• <i>Edit Course Video (Kognisi)</i></li> <li>• <i>Edit Podcast (Kognisi)</i></li> <li>• <i>Edit HR Director Speech Video (Kognisi)</i></li> </ul>
4	17 Februari – 21 Februari 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ngeteh Sore Bareng Kompas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Edit Summary Video (Kognisi)</i></li> </ul>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. <i>How to Build Resilience and Fail Mindfully through Collaborative</i></li> <li>3. <i>Kognisi Branding Recap</i> (kognisikg <i>Instagram Account</i> - <i>IG Story</i>)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Edit Social Media Content</i></li> </ul>
5	24 Februari – 28 Februari 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Cara Menggaet Milenial</i></li> <li>2. <i>Testimony Mindfulness Programme</i></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Edit Course Video</i> (Kognisi)</li> </ul>
6	02 Maret – 06 Maret 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>How to Develop Marketing Personalization Catter to Brand's Consumer Behaviour</i></li> <li>2. <i>How to Develop Brand Storytelling through Social Media</i></li> <li>3. <i>Fostering Culture of Innovation in Disruption Era</i></li> <li>4. <i>Course Mindfulness</i></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Edit Summary Video</i> (Kognisi)</li> <li>• <i>Edit Podcast</i> (Kognisi)</li> <li>• <i>Edit Course Video</i> (Kognisi)</li> </ul>
7	09 Maret – 13 Maret 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Course Mindfulness</i></li> <li>2. <i>World Health Organization Video</i></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Edit Course Video</i> (kognisi)</li> <li>• <i>Edit Translate Video Covid-19 from WHO Youtube Channel</i></li> </ul>

8	16 Maret – 20 Maret 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Individual Performance Management</i></li> <li>2. <i>Diagram Talk – Leader (Work With KG Instagram Account)</i></li> <li>3. <i>Digital Transformation Book Review</i></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Edit Course Video (Kognisi)</i></li> <li>• <i>Develop, Shooting, and Edit Social Media Content</i></li> <li>• <i>Edit Motion Graphic Course Video (Kognisi)</i></li> </ul>
---	--------------------------------	---	--

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan detail pekerjaan yang telah diuraikan penulis pada tabel, dapat diketahui bahwa penulis memiliki tugas utama yaitu melakukan *editing* materi pembelajaran (*course*) yang nantinya di unggah di dalam Kognisi (*Kompas Gramedia University Website*). Tugas yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan proses *summary editing* setiap seminar yang telah dilaksanakan, maupun membuat *motion graphic* untuk mendukung video pembelajaran yang akan diakses oleh karyawan. Selain kedua hal yang telah dijelaskan diatas penulis juga mengerjakan *editing video Instagram Content*, video ini di tayangkan di Instagram *@workwithkg* maupun *@kognisikg*. Semua video yang diedit oleh penulis, merupakan konten yang digunakan oleh *Corporate Human Resource* Kompas Gramedia untuk melakukan *development* seluruh karyawan Kompas Gramedia.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama dua bulan proses kerja magang yang dilakukan oleh penulis di dalam tim produksi *Kompas Gramedia University*. Banyak video yang telah diproduksi oleh penulis dan kemudian di unggah ke Kognisi. Pada *sub* bab ini, penulis akan menjelaskan bagaimana proses detail pelaksanaan beberapa *project / video* yang telah dikerjakan oleh penulis selama kerja magang.

#### **3.3.1.1. Video Course “Mengelola Identitas Personal dan Profesional di Media Sosial”**

Video ini merupakan salah satu video yang dikerjakan oleh penulis untuk digunakan sebagai materi pembelajaran karyawan Kompas Gramedia dalam berperilaku menggunakan *social media* yang dimiliki oleh karyawan secara pribadi. Di dalam video ini penulis tentunya melalui tahapan-tahapan produksi seperti berikut.

##### **A. Tahap Persiapan (*brief*)**

Pada tahapan *brief*, penulis menerima *brief* dari pembimbing lapangan untuk melakukan *editing* terhadap video ini. Di dalam *brief* yang diberikan tersebut, dijelaskan bahwa video ini merupakan video pembelajaran bagi karyawan Kompas Gramedia dalam berkomunikasi secara bijak di dalam *social media* yang dimiliki. Pembimbing lapangan memberikan kebebasan kepada penulis untuk melakukan proses editing.

Pembimbing lapangan memberikan ruang kreatif kepada penulis untuk mengolah video yang ada, karena pada dasarnya video tersebut dibawakan secara santai oleh tim *HR Expertise Analyst*. Materi yang disampaikanpun bukan materi berat seperti yang biasa disampaikan dalam bentuk seminar formal pada umumnya. Video perbolehkan untuk dikreasikan selama tidak merubah konteks pembelajaran yang ada.

*Timeline* yang diberikan oleh pembimbing lapangan untuk mengerjakan *project video* tersebut adalah 3 hari setelah video itu diberikan kepada penulis. Materi video “Mengelola Identitas Personal dan Profesional di Media Sosial” diberikan oleh penulis di Hari Selasa, 11 Februari 2020 dan harus diselesaikan sebelum tanggal 14 Februari 2020.

## B. Tahap Pelaksanaan (*production*)

Pada tahap pelaksanaan produksi *editing* video “Mengelola Identitas Personal dan Profesional di Media Sosial”, penulis melakukan beberapa detail pekerjaan di dalam video. Hal pertama yang penulis lakukan di dalam video adalah menambahkan *asset visual* KGU itu sendiri. Terdapat *lowerthird* yang berisikan identitas pembicara, serta terdapat logo KGU yang penulis jadikan *water-mark* video. *Asset visual* ini telah terlebih dahulu disediakan oleh perusahaan yang kemudian tinggal penulis *insert* ke dalam *sequence*. Untuk *Lower Third* sendiri, sebelum di *insert* penulis melakukan pengubahan nama dan jabatan pembicara/pemberi materi terlebih dahulu di dalam *Adobe After Effect*.



Gambar 3.2. *Asset Video Lowerthird & Water-mark*

Sumber: Dokumen Pribadi

Selain melakukan hal tersebut, hal yang dilakukan penulis untuk memperjelas materi yang diberikan oleh kedua orang *HR Expertise* pada video tersebut. Penulis memberikan informasi atau tulisan tambahan yang digunakan guna menekankan informasi yang sedang disampaikan. Sumber informasi tersebut sesuai dengan apa yang penulis dengar dari pemaparan materi yang disampaikan, kemudian dituliskan kedalam “*Legacy Title*” yang terdapat di dalam *Adobe Premiere Pro*.





Gambar 3.2. *Insert Text* dalam video

Sumber: Dokumen Pribadi

Selain hal diatas, penulis juga berusaha mendramatisir suasana dari pesan yang disampaikan oleh pembicara agar lebih menarik bagi penonton. Penulis lakukan dengan cara menambahkan *effect visual* dan *audio*, *effect* yang digunakan oleh penulis bersumber dari *www.youtube.com*. Sebagai contoh pada saat mas Bram (sisi kanan) menceritakan kesedihan yang dirasakan saat melihat sebagian besar teman-teman di kantornya yang selalu bermain *social media* pada saat jam kantor, penulis memberikan *effect audio backsound* sedih serta menambahkan *effect visual* tetesan air atau daun gugur yang penulis jadikan *black & white*. Begitu pula juga dengan beberapa kondisi lain, penulis buat dengan tujuan untuk lebih melakukan visualisasi perasaan yang dirasakan oleh pembawa materi.



Gambar 3.3. penambahan *visual effect* sedih pada video

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.4. penambahan *visual effect* pada video

Sumber: Dokumen Pribadi

Sementara untuk tahap pewarnaan, penulis melakukan *correction* pada video yang penulis edit, dalam video ini penulis menurunkan *brightness* serta meningkatkan *contrast*. Penulis menurunkan *brightness* kurang lebih menjadi (-0,5) pada video untuk menghindari terjadinya over dalam pencahayaan video, sementara penulis meningkatkan *contrast* menjadi kurang lebih (+8) ditujukan agar warna pada *raw video* saat shooting semakin keluar dan nyata.

### **C. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dari pembuatan video *course* “Mengelola Identitas Personal dan Profesional di Media Sosial” ini tidak ditemukan kendala dalam proses pembuatannya. Setelah pembimbing lapangan melihat hasil *editing* yang dilakukan oleh penulis, pembimbing merasa puas dengan apa yang telah diedit oleh penulis. Penulis menyelesaikan proses editing dalam waktu satu hari (Rabu, 12 Februari 2020). Namun video tersebut belum diunggah ke Kognisi karena masih ada video/materi lain yang juga diunggah ke Kognisi.

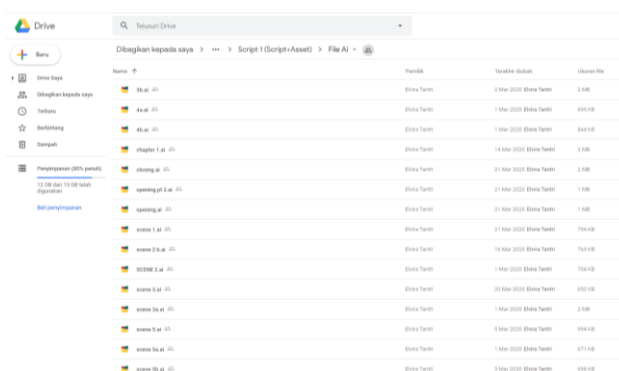
### 3.3.1.2. Video *Digital Transformation* “Alasan Kegagalan Transformasi Digital dan Penanganannya”

Video ini dikemas dalam bentuk *motion graphic video*, penulis dalam pembuatan video ini bekerja sebagai *motion graphic artist*. Video ini merupakan rangkaian *video motion graphic* yang membedah buku berjudul “*Why Digital Transformation Fail*” oleh Tony Saldanha.

#### A. Tahap Persiapan (*brief*)

Video ini merupakan salah satu *project* panjang yang dimiliki oleh Fakultas *Digital Transformation*. “*Why Digital Transformation Fail*” ini adalah sebuah buku yang memiliki 18 *chapter*, dikemas menjadi 6 video *motion graphic* yang berisikan masing-masing 2 *chapter*. Buku ini dibedah secara khusus oleh tim *Digital Transformation*, dan setelah dibedah dan didapatkan poin penting maka proses dilanjutkan oleh tim *designer* yang bertugas untuk membuat setiap *asset* dan materi *voice over* yang akan digunakan oleh penulis untuk membuat *motion graphic* yang telah direncanakan sebelumnya.

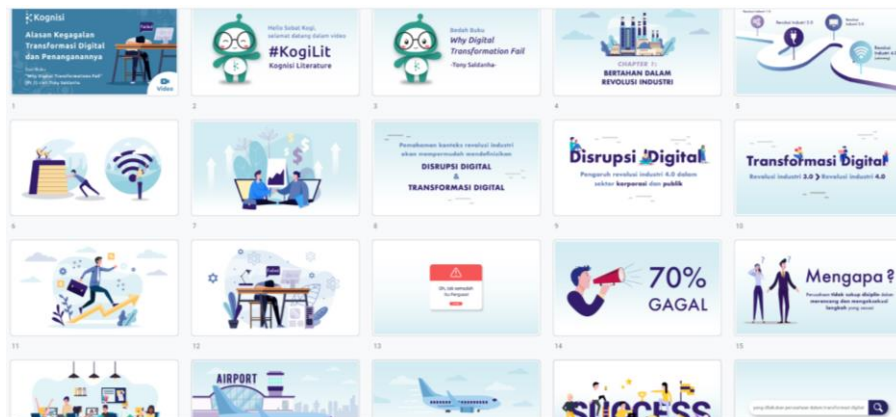
Setelah *asset* serta *voice over* yang akan digunakan selesai dibuat. Tim *designer* menghubungi penulis untuk kemudian memberikan informasi secara detail *brief* yang perlu dilakukan oleh penulis dalam tahap membuat *motion graphic* yang sesuai.



Nama	Format	Terakhir diubah	Ukuran file
10.alr .ai	Adobe Illustrator	2 Mar 2020 08:04	2.5 MB
11.alr .ai	Adobe Illustrator	1 Mar 2020 08:04	400.0 KB
12.alr .ai	Adobe Illustrator	1 Mar 2020 08:04	844.0 KB
13.alr .ai	Adobe Illustrator	14 Mar 2020 08:04	2.5 MB
14.alr .ai	Adobe Illustrator	21 Mar 2020 08:04	2.5 MB
15.alr .ai	Adobe Illustrator	21 Mar 2020 08:04	1.5 MB
16.alr .ai	Adobe Illustrator	21 Mar 2020 08:04	1.5 MB
17.alr .ai	Adobe Illustrator	21 Mar 2020 08:04	750.0 KB
18.alr .ai	Adobe Illustrator	14 Mar 2020 08:04	750.0 KB
19.alr .ai	Adobe Illustrator	1 Mar 2020 08:04	750.0 KB
20.alr .ai	Adobe Illustrator	20 Mar 2020 08:04	850.0 KB
21.alr .ai	Adobe Illustrator	1 Mar 2020 08:04	2.5 MB
22.alr .ai	Adobe Illustrator	2 Mar 2020 08:04	844.0 KB
23.alr .ai	Adobe Illustrator	1 Mar 2020 08:04	671.0 KB
24.alr .ai	Adobe Illustrator	9 Mar 2020 08:04	850.0 KB

Gambar 3.5. *file Asset Adobe Illustration*

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.6. *Preview asset motion graphic*

Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar diatas merupakan contoh dari *preview* dan urutan *asset* yang dibuat oleh tim *designer*, *preview* ini digunakan oleh penulis untuk menjadi acuan *editing* bagi penulis saat memulai membuat *motion graphic*. Tim *designer* secara khusus memberikan *brief* kepada penulis pada *slide* yang perlu di *animate* secara khusus, namun untuk *scene* / *slide* lainnya diserahkan penuh kepada penulis untuk melakukan proses *animate*.

Dikarenakan video *motion graphic project* ini merupakan *project* panjang dari fakultas *Digital Transformation*, rencana awal dari *project* ini adalah melakukan *publish* / unggah video setiap 2 minggu sekali.

## B. Tahap Pelaksanaan (*Production*)

Pada tahapan pelaksanaan, penulis sebagai *motion graphic artist* memulai proses pembuatan *motion graphic* pada aplikasi *Adobe After Effect* berdasar pada *asset Adobe Illustrator* yang sebelumnya diberikan oleh tim *designer* kepada penulis. Dalam pengerjaan *motion graphic* yang dilakukan oleh penulis, proses *animate* dilakukan secara detail dan mencakup seluruh elemen yang ada di setiap layar. Secara garis besar penulis menggunakan *element position* dan *scale* dalam membuat *animate* dari *asset* yang penulis peroleh. Dalam beberapa kasus penulis juga melakukan *masking* untuk memperindah pergerakan / *animation* tampilan yang ada.



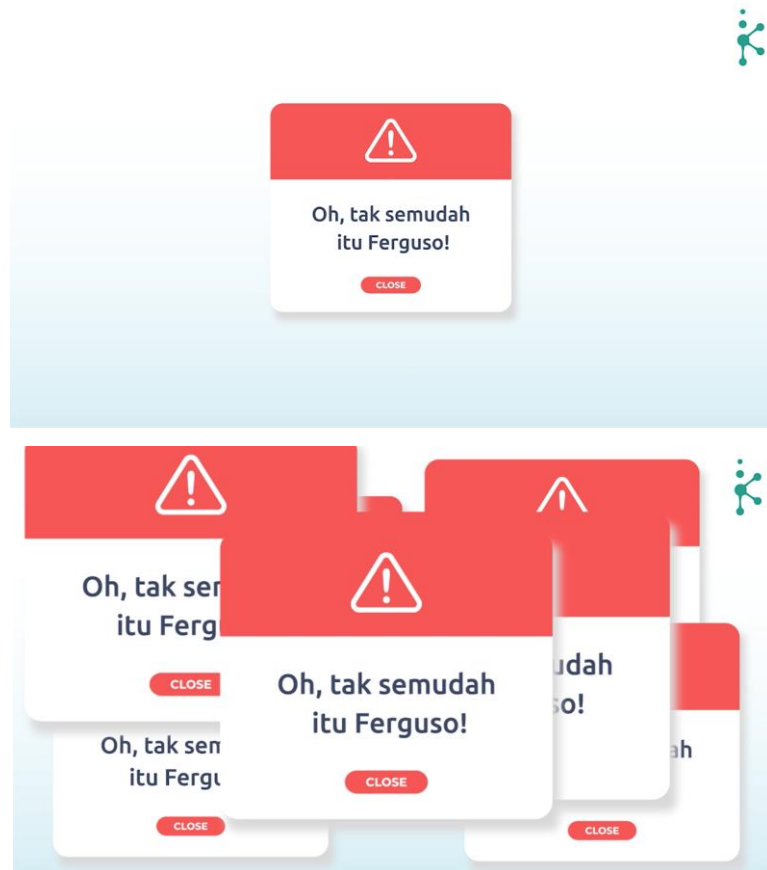


Gambar 3.7. *Scene* Revolusi Industri *Chapter 1*

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada *chapter 1*, penulis diminta untuk membuat tampilan seperti *pop up error window* yang menampilkan tulisan “Oh, tak semudah itu ferguso!”. Tulisan ini bertujuan untuk memberikan informasi bahwa tidak pasti semua perusahaan yang sudah bertransformasi ke era *digital* akan berhasil. Untuk mendapat *effect visual* yang diinginkan, penulis menerapkan penggunaan *scale*, *position*, dan *timing*. *Element position* digunakan penulis untuk membuat kotak tersebar memenuhi layar. Sementara penggunaan *scale* penulis menggunakan 3 *point key frame* yang digunakan untuk memberikan perbedaan *scale* (0%, 105%, 100%) kemudian penulis berikan *effect easy ease* dan kemudian bermain pembentukan kurva yang ada.

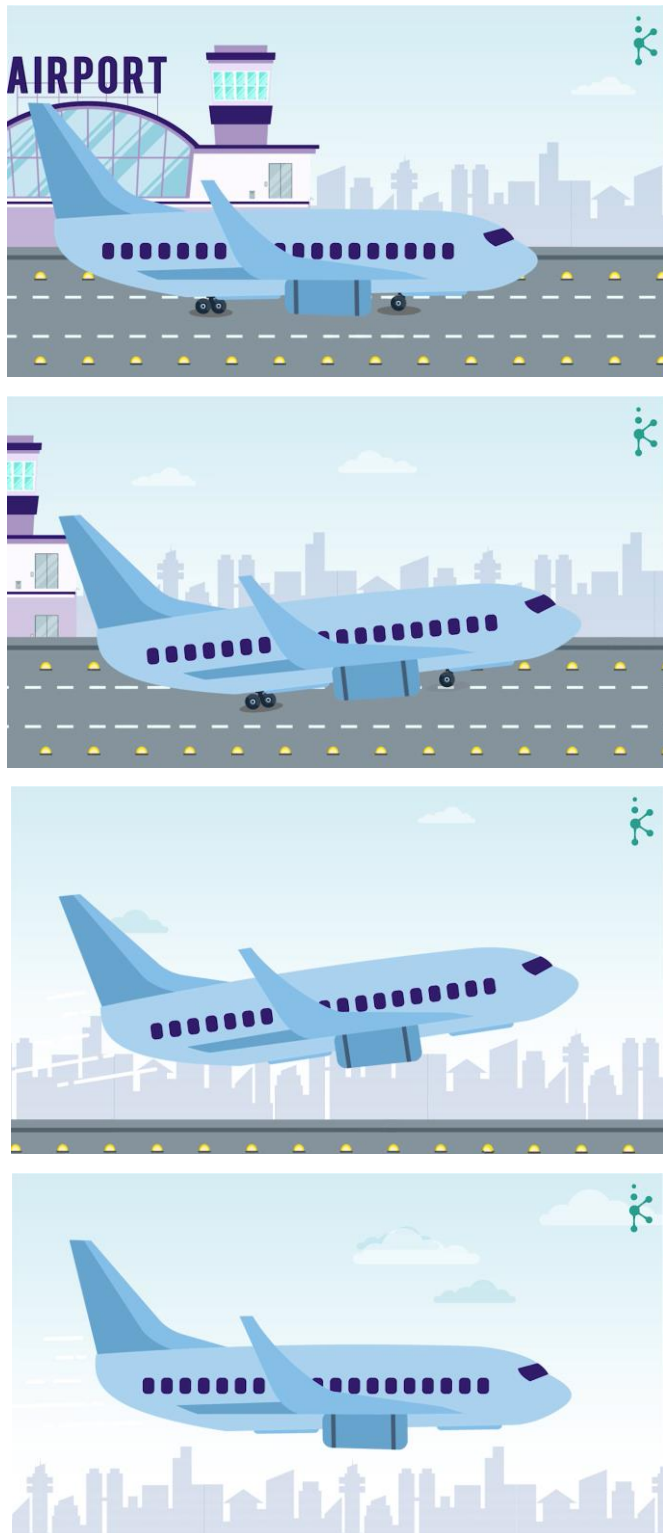
Selain menggunakan ketiga *element* yang ada tersebut, penulis juga menggunakan *sound effect windows error* yang penulis dapatkan dari [www.youtube.com](http://www.youtube.com) untuk dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan. (Gambar 3.8)



Gambar 3.8. *Pop Up Dialog Box*

Sumber: Dokumen Pribadi

Selain penggambaran diatas, di dalam *chapter* 1 ini juga terdapat sebuah *scene* yang menggambarkan bagaimana pesawat dapat mengangkat tubuh serta terbang di udara dengan stabil. Hal ini hendak menggambarkan bagaimana proses perubahan *Digital Transformation* seharusnya berjalan. Di dalam *scene* ini, penulis berusaha untuk dapat memvisualisasikan pergerakan pesawat yang diinginkan.



Gambar 3.9. *Take Off Airplane Process*

Sumber: Dokumen Pribadi

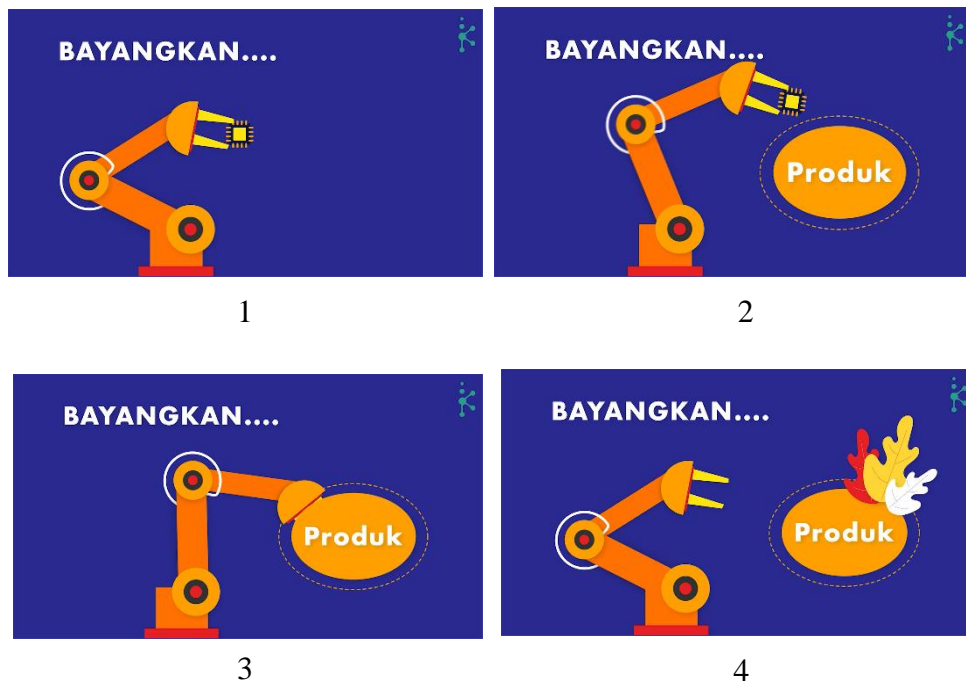


Seperti yang terlihat (Gambar 3.9), penulis berhasil menggambarkan proses pesawat tersebut melakukan *take off*. Penulis melakukan beberapa hal dalam proses *editing* untuk dapat mencapai visualisasi yang diinginkan tersebut. Diantaranya penulis melakukan duplikasi dari *layer-layer* yang ada (*track* pesawat dan bayangan bangunan), kemudian penulis susun kesamping dan *parent* pada *layer* awal. Tindakan ini penulis lakukan untuk dapat menciptakan *visual track* yang panjang di luar frame.

Kemudian penulis menempatkan *anchor point* pesawat tepat pada bagian lambung pesawat, secara logika pusat keseimbangan sebuah pesawat terdapat pada bagian lambung pesawat tersebut. Dengan memperhatikan logika yang dibangun, penulis menempatkan beberapa *keyframe position* dan *rotation*. *Layer* bangunan, *track* pesawat, serta bayangan bangunan di belakang pesawat penulis gabungkan menjadi satu menggunakan *null object*, kemudian *keyframe position* penulis tarik mengarah kiri bawah (untuk menciptakan *effect* ketinggian).

Sementara untuk *animation* yang penulis lakukan terhadap pesawat, pada saat posisi pesawat akan melakukan *take off* (pada saat jalanan seolah akan menghilang turun kebawah). Pada saat tersebut penulis mengubah *rotation* pesawat sehingga seolah sedang menukik dan kemudian kembali ke posisi awal pada saat pesawat tiba diketinggian tertentu. Seiring berjalan proses *take off*, *element* pendukung lainnya akan mengikuti pergerakan pesawat (roda yang masuk ke dalam pesawat, serta “aliran angin” dibelakang pesawat).

Sementara itu, untuk *chapter 2* terdapat *scene* yang digunakan untuk menjelaskan bahwa apabila setiap produsen dapat mengaplikasikan komputasi pada produk dengan harga yang rendah akan berdampak pada efisiensi rantai pasokan. Dalam penggambaran *scene* ini, penulis melakukan proses *pembuatan motion graphic* secara khusus, di dalam *scene* ini digambarkan sebuah “mesin pabrik” yang sedang memegang sebuah “*chip computer*” yang kemudian divisualisasikan *chip* tersebut meletakkan di dalam lingkaran yang bertuliskan “produk”.



Gambar 3.10. Pergerakan Robot

Sumber: Dokumen Pribadi

Untuk membuat gambar menjadi semakin terlihat nyata, penulis menggerakkan lengan mesin untuk mengarah ke tulisan “produk”. Kemudian setelah *chip* diletakkan atau dipasang, tangan kembali ke posisi semula tanpa *chip* yang dipegang ditangan. Hal ini dapat penulis buat karena *asset* robot yang diterima oleh penulis, lengan robot sudah terpisah-pisah secara *layer* sehingga penulis dengan mudah dapat melakukan proses *animation*

terhadap *asset tersebut*. Penulis meletakkan posisi *anchor point* pada setiap engsel / sendi perputaran mesin. Setelah itu, penulis melakukan proses *parent* pada setiap bagian lengan mesin. Lengan yang memegang *chip* penulis *parentkan* pada lengan sebelumnya, dan sama halnya lengan yang ditengah penulis *parentkan* dengan penopang utama yang ada di bagian bawah (poros utama).

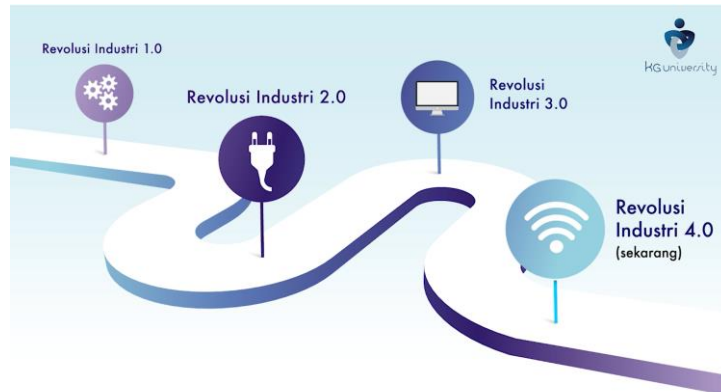
Setelah semua bagian tersambung dengan baik, hal selanjutnya yang penulis lakukan adalah bermain logika menerapkan perputaran *rotation* dari setiap lengan mesin yang ada sehingga mendapatkan *effect* pergerakan yang baik pada mesin tersebut. Langkah lain yang digunakan penulis untuk mendukung pembentukan imajinasi penonton yang menyaksikan *scene* ini, Penulis juga menambahkan *sound effect* pergerakan *hydraulic* pada saat lengan mesin bergerak.

### **C. Tahap Evaluasi (*evaluation*)**

Mengenai *video motion graphic* ini, penulis mendapat beberapa revisi dari dekan “*Digital Transformation*”. Sebenarnya revisi yang diminta bukanlah revisi pada *motion* yang dibuat oleh penulis, melainkan dekan merasa apabila tidak menggunakan *back sound* ditakutkan orang yang menyaksikan *motion graphic* ini merasa bosan. Sehingga penulis diminta untuk menambahkan *back sound* yang sesuai pada video-video yang telah dibuat. Setelah video ditambahkan *back sound*, menurut penulis serta anggota tim *digital transformation* yang lain video menjadi semakin menarik untuk disaksikan karena *back sound* yang digunakan cukup mampu untuk mendukung visualisasi dari materi *motion graphic* “*Why Digital Transformation fail*” ini.

Selain menambahkan *back sound*, pada awal perencanaan *scene* yang menunjukkan perkembangan revolusi industri hanya ada pin-pin bersimbol yang digunakan untuk menunjukkan kata kunci dari revolusi tahap tertentu. Namun, setelah dilakukan evaluasi dekan meminta penulis dan tim *designer* untuk melakukan revisi yaitu penambahan *pop up*

penjelasan rinci informasi secara tertulis mengenai *detail* yang terjadi di setiap perkembangan revolusi industri yang terjadi. (Gambar 3.12)



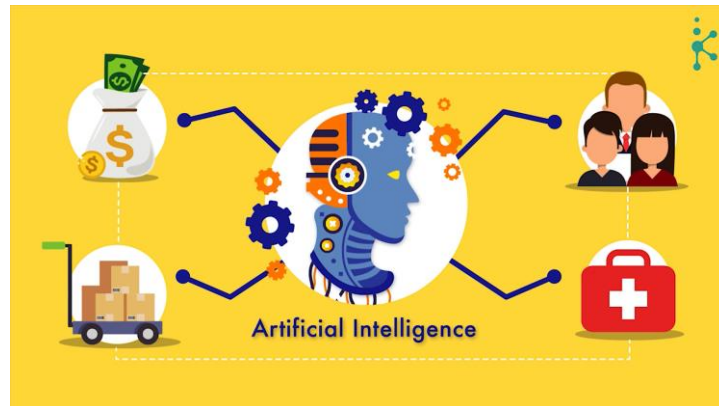
Gambar 3.11. *Before* “scene revolusi industri”

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.12. *After* “scene revolusi industri”

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.13. *Artificial Intelligence*

Sumber: Dokumen Pribadi

Sementara itu, pada video *chapter 2* terdapat revisi di bagian *asset* kepala robot di *scene* yang penulis tampilkan (Gambar 3.13), revisi ini bersangkut paut dengan design awal yang dibuat oleh tim *designer*. Pada awal pembuatan, roda-roda atau *gear* yang berada di kepala robot menjadi satu *layer* dengan kepala dan lingkaran utama sehingga penulis tidak dapat melakukan *motion* pada *gear* tersebut. Namun setelah dilakukan proses *review*, dekan meminta penulis untuk menambahkan *motion* pada *gear* yang terdapat di kepala tersebut. Setelah dekan meminta revisi, tim *designer* merubah *layer asset* yang dibuat menjadi 1 bagian sebelumnya menjadi setiap *gear* dijadikan *layer-layer* tersendiri yang berbeda sehingga penulis bisa menerapkan *rotation* dan *expression LoopOut* pada *scene articial intelligence* ini.

### 3.3.1.3. Video Course “Mindfulness”

*Mindfulness* atau lebih dikenal dengan latihan berkesadaran, merupakan salah satu dari sekian banyak sesi *course* yang dimiliki oleh *corporate human resource* Kompas Gramedia. Dengan adanya *course* ini, diharapkan karyawan Kompas Gramedia dapat lebih menyadari mengapa dan apa tujuan dari mereka bekerja.

#### A. Tahap Persiapan (*brief*)

*Course Mindfulness* ini dibagi dalam rangkaian tujuh *video course*. Dalam tahap persiapan atau *brief*, penulis mendapat email dari pembimbing lapangan yang berisi *script editing (A/V Script)*. Di dalam *script* yang dilampirkan sudah tertera jelas bagaimana video akan berjalan atau bercerita, tertulis pula *file name camera* maupun *zoom* mana yang harus digunakan beserta deskripsi kalimat maupun *animation* atau penggambaran yang perlu untuk ditampilkan.

Content Episode 3 CLIP 0256 (00:06-02:55) ZOOM 0030 (00:16-03:05)	muncul visual gambar orang yang sedang beraktivitas: - orang sedang di perjalanan ke kantor - orang sedang meeting - orang sedang menyiapkan makanan di rumah - orang sedang makan bersama teman-teman di restaurant - orang sedang bekerja - orang sedang berlibur - orang sedang bersantai  lalu muncul highlight tulisan: "Berlatih kesadaran dengan: menyadari tubuh... menyadari nafas... menyadari perasaan... menyadari pikiran..."	VO Diawali dengan hal-hal yang sederhana, apa yang terjadi di tubuh kita, apa yang terjadi dengan nafas kita, apa yang terjadi di perasaan kita, apa yang ada dalam pikiran kita.  Kita mulai menyadari berbagai macam peristiwa atau berbagai macam hikmah, ilmu yang kita alami dalam ke setiap, dalam keseharian kita.  Mba Siska: Orang yang berlatih sadar tidak serta merta selalu sadar setiap saat. Jadi yang terjadi adalah biasanya "sadar bahwa saya baru saja tidak sadar". Ini lebih baik daripada tidak sadar bahwa dia tidak pernah sadar.
Content Episode 3 CLIP 0256 (00:06-02:55) ZOOM 0030 (00:16-03:05)	CLIP 0256 (00:06-02:55) Mba Siska berbicara di depan kamera. Muncul highlight "sadar ketika kita tidak sadar adalah awal yang baik."	SOT Namun, sadar ketika kita tidak sadar adalah awal yang baik
Pertanyaan 1 Episode 3 (Pertanyaan) CLIP 0257 (00:13-00:26) ZOOM 0031 (00:27-00:40)	Masukkan pertanyaan 1 layar: "Apa yang membuat orang sering "tidak sadar"?"	(none)
Pertanyaan 1 Episode 3 (Jawaban) CLIP 0257 (00:28-03:18) ZOOM 0031 (00:41-03:31)	CLIP 0257 (00:28-03:18) Mas Ivan berbicara di depan kamera.	SOT Tentunya banyak, tapi salah satunya adalah bagaimana kita sebenarnya tiba di kondisi kita sekarang. industri, sekolah, teman-teman kita itu melatih kita untuk melihat sesuatu "ke luar".

Gambar 3.14. Contoh *A/V Script Episode 3*

Sumber: Dokumen Pribadi

	Tulisan muncul bertahap, sesuai dengan narasinya.	mengubah struktur otak manusia sehingga mengubah juga sifatnya, atau traits-nya. Ternyata dalam berbagai studi yang dipelajari, ini memberikan indikasi positif, meskipun beberapa studi dinyatakan belum secara seratus persen memberikan indikasi positif, atau hasilnya positif betul-betul, tapi indikasinya sudah ke sana.
Content Episode IV CLIP 0437 (00:13-05:50) ZOOM 0049 (00:40-06:18)	sisi kiri layar tetap ada gambar buku Altered Traits  sisi kanan layar ganti tulisan yang muncul bertahap: Beberapa manfaat Mindfulness (Berkesadaran): - meningkatkan kemampuan untuk fokus - menghidupi rasa welas asih - menghasilkan gelombang gamma di otak yang bermanfaat bagi kreativitas  Tulisan muncul bertahap, sesuai dengan narasinya	VO (Mba Siska) ZOOM 0049 (00:40-06:18) Bahwa mereka yang dipelajari tingkah lakunya atau otaknya, itu cenderung memang punya kemampuan untuk fokus yang lebih tinggi, punya tension yang bisa cukup stabil, tidak banyak "blink"-nya atau hilangnya, lalu menghidupi rasa welas asih atau compassion ini bukan hanya secara kognitif.  Kemudian ada juga gelombang otak yang dipelajari ketika para yogi atau orang-orang yang bermeditasi dengan jumlah jam yang sangat panjang ini dilihat otaknya, mereka ada gelombang otak yang namanya gelombang gamma. Gelombang gamma ini adalah gelombang yang muncul ketika orang sedang menemukan sesuatu, atau sedang senang karena, "oh, saya bisa nih" "saya menemukan jawabannya." Nah ini juga gelombang otak yang berperan pada kreativitas atau inovasi. Ternyata para yogi ini memiliki gelombang gamma yang sangat aktif. Pada saat mereka bermeditasi, tentu saja sangat tinggi, juga pada saat mereka tidak sedang bermeditasi, karena latihannya yang sudah panjang, terus ada.
Content Episode IV CLIP 0437 (00:13-05:50) ZOOM 0049 (00:40-06:18)	CLIP 0437 (00:13-05:50) Mas Ivan berbicara di depan kamera.	SOT (Mas Ivan) Menarik untuk dicermati juga bahwa ke-ilmiah-an ini dilihat dari berbagai konteks, bukan dari sisi ilmu pengetahuan saja, tetapi juga dari management.
Content Episode IV CLIP 0437 (00:13-05:50) ZOOM 0049 (00:40-06:18)	muncul gambar di file slide terkait halaman 5	VO (Mas Ivan) Journal of Management Januari 2016 misalnya, di sana dilakukan satu meta-studi, yaitu studi tentang studi. Artinya para peneliti di jurnal tersebut melakukan penelitian terhadap penelitian yang sudah ada dan mengelompokkannya.
Content Episode IV CLIP 0437 (00:13-05:50) ZOOM 0049 (00:40-06:18)	muncul gambar dari file slide terkait halaman 6	VO (Mas Ivan) Di situ benar untuk kita perhatikan kesimpulannya bahwa berkesadaran itu sebenarnya adalah melakukan pengelolaan apa yang kita perhatikan. Mindfulness

Gambar 3.15. Contoh A/V Script Episode 4

Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam proses pengerjaan *editing* dari *course mindfulness* ini, penulis diberikan *timeline editing* selama 2 minggu untuk menyelesaikan seluruh proses editing. Pada saat itu, penulis mulai melakukan proses *editing* pada tanggal 09 Maret 2020. 2 minggu yang diberikan itu termasuk jadwal melakukan revisi sehingga materi dapat di unggah di Kognisi sesuai dengan jadwal yang terlampir di bawah (Gambar 3.16).

Timeline E-Course Mindfulness							
Kegiatan	Tanggal	Time Line					
		W1 Maret	W2 Maret	W3 Maret	W4 Maret	W5 Maret	W1 April
Video 1	5 Maret 2020						
Video 2	10 Maret'20						
Video 3	13 Maret 2020						
Video 4	17 Maret 2020						
Video 5	20 Maret 2020						
Video 6	24 Maret 2020						
Video 7	27 Maret 2020						
Revisi All Video	30 Maret 2020 - 3 April 2020						
Finalisasi	6 - 10 April 2020						

Gambar 3.16. Timeline course mindfulness

Sumber: Dokumen Pribadi

## B. Tahap Pelaksanaan (*Production*)

Pada pengerjaan *course mindfulness* ini terdapat 7 bagian video dengan *basic* pengerjaan *green screen video*. Pada video ini penulis hanya melakukan pengerjaan proses *editing*, namun proses *shooting* dilakukan oleh tim produksi yang telah melakukan proses terlebih dahulu sebelum penulis melakukan proses kerja magang. Namun secara garis besar, ketika penulis melakukan produksi yang menggunakan *green screen*, maka ruangan akan di set seperti gambar di bawah (Gambar 3.17) menggunakan kain *green screen*, lampu LED, serta monitor untuk membantu pembawa materi dalam menyampaikan PPT yang telah dipersiapkan sebelumnya.



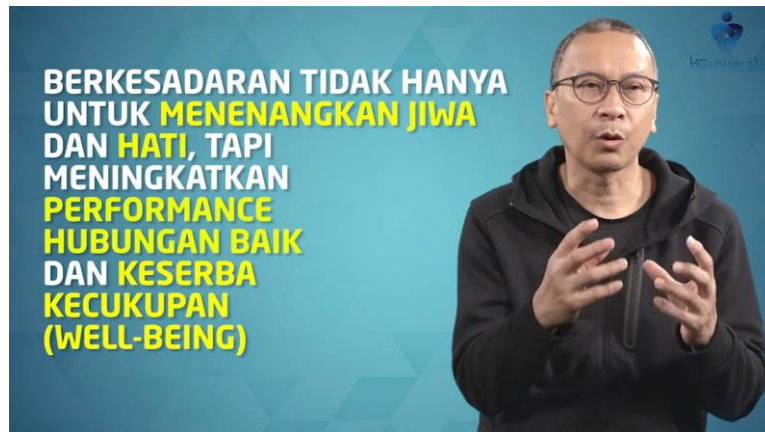
Gambar 3.17. Suasana produksi *shooting green screen*

Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam melakukan proses *editing* penulis melakukan beberapa pekerjaan untuk menghasilkan sebuah *content* yang dapat dinikmati, disisi lain materi yang disiapkan dapat tersampaikan dengan baik untuk dipelajari seluruh karyawan Kompas Gramedia yang menyaksikan konten tersebut. Seperti contoh di halaman selanjutnya, pada saat penulis melakukan proses *editing* materi *course mindfulness* ini penulis kerap kali melakukan penekanan-penekanan *materi* yang dilakukan secara grafis maupun animasi sederhana. Kalimat-kalimat yang ditulis oleh penulis merupakan kalimat



yang terlebih dahulu telah ditulis dalam *A/V Script*. Penulis hanya melakukan *copy-paste* ke dalam *legacy title* yang ada di *adobe premiere pro*, kemudian Penulis memberikan tekanan khusus di beberapa kata yang terdapat di dalam kalimat dengan menambahkan “*highlight*” berwarna kuning seperti yang tertera di gambar berikut. (Gambar 3.18)



Gambar 3.18. Penekanan Materi secara Grafis

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.19. Penggambaran materi menggunakan animasi sederhana

Sumber: Dokumen Pribadi

Untuk penggambaran menggunakan animasi sederhana seperti yang dicontohkan diatas, *scene* tersebut hendak menceritakan proses seseorang yang sedang berjalan dan tertabrak sehingga air yang dibawanya tumpah. Hal ini menyebabkan karakter tersebut merasa emosi, namun karakter

tersebut mampu mengolah emosi sehingga kembali memiliki kesabaran dan kemudian mengganti baju.

Dikarenakan keterbatasan *asset visual* yang dimiliki oleh penulis, menyebabkan penulis menyiasati pesan “mengganti baju” secara visual dengan menggunakan perubahan warna di “*HSL Secondary*”. Hal ini dilakukan dengan melakukan selection pada warna baju orang yang ada di sebelah kiri (Hijau) mengaktifkan *alpha channel* dan menggunakan *selector key* warna yang hendak dirubah. Setelah mendapat warna dan bagian yang ingin dirubah, hal selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah menggeser *tint bar* ke arah kanan sehingga mendapat warna ungu yang diinginkan. Selain menunjukkan perubahan warna baju (menunjukkan karakter berganti pakaian), penulis juga menambahkan *emoticon* yang diberikan *motion* seolah keluar dari kepala karakter di sebelah kiri dengan harapan mampu menggambarkan perasaan yang sedang dirasakan karakter.



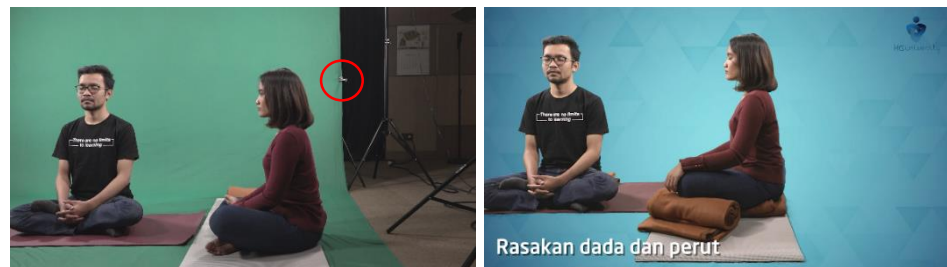
Gambar 3.20. Penggunaan *HSL Secondary*

Sumber: Dokumen Pribadi

Kemudian di Episode tujuh (episode terakhir) dijelaskan bagaimana ketika seseorang ingin melakukan “Latihan Berkesadaran”, disini penulis melakukan teknik *masking* pada *green screen*. Hal ini dilakukan karena pada saat melakukan proses *shooting* tidak semua *frame tercover* oleh kain hijau (*green screen*) sehingga harus dilakukan pembetulan pada saat *editing*. Untuk membetulkannya penulis melakukan tindakan *cropping* serta *masking* terhadap *frame* yang ada. Jika dilihat dari gambar 3.21 (kiri), terdapat bagian ruangan yang tidak tertutup oleh kain *green screen*, penulis

melakukan proses *cropping* di area kanan layar hingga kurang lebih pada batas *clipper* yang penulis beri tanda lingkaran pada gambar.

Kemudian bagian sisah dari part yang tidak dapat di *crop* (jika *dicrop* maka orang yang sedang memeragakan akan terpotong), penulis menyiasati dengan menambahkan sedikit “*masking*” pada bagian yang belum terkena *keying*. Penulis menggunakan *ultra key* untuk memilih dan menghilangkan warna hijau pada *green screen* menggunakan *eye dropper tool* lalu melakukan *adjustment* pada bagian “*matte generation*” dan menggantikan dengan *background* biru yang melambangkan identitas Kompas Gramedia.

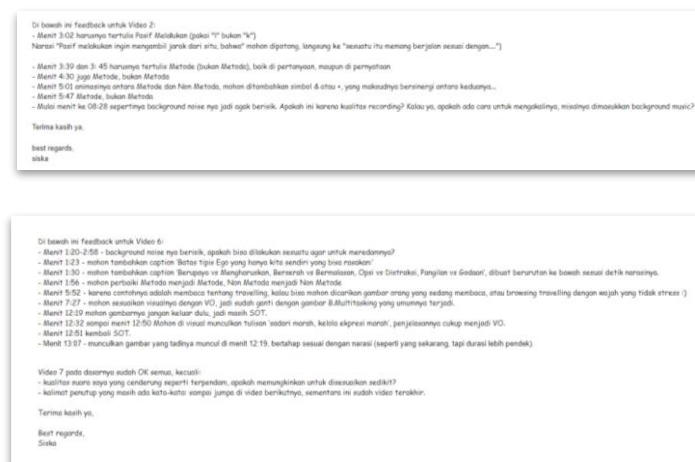


Gambar 3.21. *before after green screen*

Sumber: Dokumen Pribadi

### C. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan Evaluasi, pemateri melakukan *review video* hasil proses *editing* yang telah dilakukan oleh penulis. Setelah dilakukan *review*, pembawa materi memberikan poin-poin yang diperlukan untuk dilakukan revisi melalui *email*. Secara umum, revisi yang ada mencakup perbaikan kata-kata maupun visualisasi gambar yang digunakan di dalam video. Terdapat kata-kata yang apabila diganti atau ditambahkan dapat lebih memperjelas pengertian materi yang disampaikan, selain itu terdapat kata-kata yang salah pengetikan.



Gambar 3.22. Contoh *email revision course mindfulness*

Sumber: Dokumen Pribadi

Hanya saja dikarenakan *Pandemic Covid-19* yang terjadi saat penulis membuat laporan magang, menyebabkan penulis harus melanjutkan pekerjaan dari rumah (*work from home*). Namun, *premiere project video course mindfulness* ini terdapat di kantor dan untuk sementara tidak memungkinkan penulis untuk melanjutkan pekerjaan di kantor. Hal ini menyebabkan pengerjaan mengalami penundaan, dan akan dilanjutkan setelah kondisi kembali kondusif dan stabil dari *Pandemic Covid-19*.

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temukan selama proses kerja magang sebagai tim produksi *Kompas Gramedia University* adalah tidak tersediaanya *storage* yang mencukupi untuk menyimpan seluruh file *raw video* dan *audio* serta file *video content output* yang telah dikerjakan oleh penulis dan tim. Hal ini menyebabkan sulit bagi penulis untuk melakukan *backup data* hasil video yang telah dikerjakan. Selain terkendala oleh karena *storage* yang tersedia sudah hampir *full capacity*, hal lain yang menurut penulis terkadang dapat menjadi kendala pada saat penulis melakukan proses kerja magang adalah materi edit yang penulis terima tidak lengkap, ataupun ada file-file yang rusak atau kurang layak untuk di edit dari segi *audio* maupun *visual*. Biasanya hal ini terjadi jika alat perekam yang digunakan pada saat shooting mengalami gangguan teknis, hal ini mempengaruhi kualitas video yang dihasilkan untuk dilakukan proses *editing*.

Diluar masalah atau kendala yang penulis temukan di atas, terkadang penulis juga mengalami kendala di dalam berkoordinasi karena tidak bisa selalu terjadi secara langsung. Hal ini terjadi disebabkan tidak semua orang yang bersangkutan selalu berada di ruangan. Sehingga sering kali pada saat penulis mengalami kesulitan atau memerlukan diskusi dengan pihak terkait, penulis tidak menemukan orang-orang yang bersangkutan di ruangan.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Oleh sebab kendala yang ada and ditemukan penulis sebelumnya, penulis menemukan langkah-langkah yang dapat dijadikan solusi atas kendala yang ada tersebut. Penulis menyiasati permasalahan *storage* dengan melakukan penyimpanan sementara file-file mentah pada *folder desktop* di komputer produksi kantor. Sementara untuk hasil *output content video* penulis simpan di dalam *drive* pribadi milik penulis dan *drive* yang dimiliki oleh *Kompas Gramedia University*. Nantinya *drive* tersebut menjadi *platform review* hasil *editing* penulis dengan pembimbing lapangan penulis maupun ke dekan atau pihak yang meminta untuk mengerjakan video yang bersangkutan.

Sementara untuk menyiasati kualitas *visual* maupun *audio* yang kurang baik, biasa penulis lakukan dengan melakukan pemotongan *clip* jika dapat dilakukan pemotongan pada video yang ada. Jika hal tersebut tidak dapat dilakukan, penulis memasukkan materi *power point* yang digunakan oleh pembicara pada saat seminar. Untuk kualitas audio yang terputus atau kurang baik, penulis mengganti atau merangkap *clip* yang terputus tersebut menggunakan *raw audio* yang direkam di kamera agar apa yang disampaikan oleh pembicara tetap dapat terdengar.

Ketika berbicara mengenai solusi atas kendala komunikasi, penulis selalu mencoba untuk dapat berkomunikasi dengan berbagai cara agar penulis menemukan solusi atas masalah yang perlu di diskusikan tersebut. Disaat tertentu, penulis menggunakan aplikasi “*WhatsApp*” untuk dapat terus menjalin komunikasi dengan orang-orang terkait maupun pembimbing lapangan untuk mendiskusikan masalah atau kendala yang terjadi. Namun *Kompas Gramedia University* tersendiri juga memiliki aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi di dalam grup-grup atau tim tertentu, aplikasi ini bernama “*Slack*”.